

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab berbagai permasalahan yang telah peneliti paparkan pada bab I berdasarkan fakta dan data yang valid serta dapat dipercaya. Berdasarkan masalah-masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Tangerang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Tangerang, yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan II, Cikokol - Kota Tangerang.

SMKN 1 Kota Tangerang memiliki lima jurusan dan salah satunya yaitu akuntansi keuangan.

2) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu bulan April dan Mei 2017. Menurut peneliti, waktu tersebut merupakan waktu yang efektif untuk melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memfokuskan diri saat melaksanakan penelitian.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk mengungkapkan masalah penelitian ini, adalah metode eksperimen dengan dua kelompok perbandingan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sesuai dengan tinggi dan rendahnya motivasi belajar siswa lalu dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Kelompok pertama adalah siswa yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kedua adalah sebagai pengontrol.

Menurut Sugiyono, penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.⁴³

Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu variabel bebas, moderator, dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2012), h. 7

dengan dua dimensi yaitu kooperatif TGT dan pembelajaran langsung, variabel moderator dalam penelitian adalah motivasi belajar dengan dua dimensi yaitu motivasi tinggi dan motivasi rendah. Variabel terikat dalam penelitian adalah prestasi belajar akuntansi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Adapun bagan rancangan penelitian dapat dilihat di Tabel III.1.

Tabel III.1
Rancangan Penelitian

Motivasi Belajar Akuntansi (B)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Team Games Turnament (TGT)</i> (A1)	Pembelajaran Langsung (A2)
Motivasi Belajar Akuntansi Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Motivasi Belajar Akuntansi Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1 : Pengajaran dengan model TGT pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi tinggi.

A1B2 : Pengajaran dengan model TGT pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi rendah.

A2B1 : Pengajaran dengan model langsung pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi tinggi.

A2B2 : Pengajaran dengan model langsung pada siswa yang memiliki motivasi belajar akuntansi rendah.

Penjelasan tentang prosedur yang ada dalam desain tersebut yaitu sebagai berikut:

1. A adalah motivasi belajar siswa yang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi tinggi dan rendah. Dimana setiap kelas yang menjadi sampel penelitian baik eksperimen maupun kontrol akan diukur tingkat motivasinya. Pembagian tinggi rendahnya motivasi dilihat dari jumlah skor yang ditotal, kemudian disortir dari yang tertinggi ke terendah lalu dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah.
2. B merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis model yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol. Model pembelajaran *Team Games Tournament* diberikan selama 6 kali pertemuan, dimana setiap pertemuan diadakan games dan saat permainan ditentukan pemenangnya. Setiap pertemuan, games yang diberikan berbeda agar siswa pun tidak merasa bosan.
3. Prestasi belajar siswa yang diambil dari nilai raport KD 8 karena pada saat itulah kelas eksperimen diberikan model pembelajarannya. Nilai raport untuk prestasi belajar diambil setelah diberi perlakuan oleh peneliti dan diukur tingkat motivasinya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian, supaya penelitian yang dilakukan berjalan secara terstruktur sehingga hasil data

yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun tahapan penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan pokok bahaasan dan materi yang akan diajarkan. Materi yang akan dipelajari yaitu tentang Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP) tentang materi yang akan diajarkan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, penyusunan RPP berdasarkan pertimbangan dosen dan guru yang bersangkutan. Dalam hal ini, RPP berguna bagi guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Kemudian, menyiapkan media atau alat bantu mengajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

2. Perlakuan dan Pengamatan

Kelas yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini akan diberi perlakuan berupa adanya perubahan model pembelajaran dari model pembelajaran langsung atau konvensional ke model pembelajaran *Team Games Tournament*. Kelas dalam model pembelajaran ini dari satu kelas tersebut akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dalam satu kelompok, dimana dalam kelompok kecil itu siswa akan memainkan game atau permainan. Game yang dimainkan bervariasi

dan sudah direncanakan terlebih dahulu oleh peneliti. Sebelum dimulai, setiap anggota di dalam kelompok kecil menghitung mengurut dan nomor itu sebagai acuan nomor pada tiap diri siswa.

Eksperimen ini dilakukan berdasarkan panduan perencanaan yang telah disusun. Dalam pelaksanaan eksperimen ini bersifat dan juga terbuka terhadap perubahan-perubahan yang mungkin akan terjadi dan juga pada proses pembelajarannya, peneliti mengacu pada RPP yang telah dibuat. Peneliti dibantu oleh guru kelas untuk mengamati aktivitas yang terjadi dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Pada saat pertengahan pertemuan, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa yang sebelumnya sudah dilakukan uji coba. Kuesioner tersebut kemudian dianalisis yang memiliki tujuan untuk mengukur tinggi atau rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa dengan cara membagi dua jumlah skor yang telah disortir dari yang tertinggi ke terendah.

Pelaksanaan TGT dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan *games* pada pertengahan setiap kali pertemuan yang dilakukan. Berikut games yang akan diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran:

1. Games Teka Teki Silang

Setiap kelompok bekerja sama untuk mengisi TTS yang diberikan oleh guru dengan waktu yang ditentukan yaitu 10 Menit, penilaian dalam TTS yaitu berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Kelompok dengan nilai tertinggi menjadi pemenang pada games ini.

2. Games Cari Kata

Anggota kelompok menghitung dari 1 sampai 6, lalu perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas sesuai dengan nomor yang telah disebutkan yang dimulai dari nomor pertama. Guru mendikte soal yang jawabannya berada di tumpukan kertas-kertas kecil lalu perwakilan kelompok mencari jawaban dari soal tersebut. Yang paling cepat dan tepat mendapatkannya maka mendapatkan point 20. Sampai masing-masing anggota kelompok mendapatkan gilirannya. Skor akhir tertinggi yang menjadi pemenang dalam games ini.

3. Games The Best Group

Masing-masing kelompok mempersiapkan kertas kosong dan spidol. Guru membacakan soal, lalu siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang lambat dan salah menjawab maka dikeluarkan dari permainan. Pada saat tersisa dua kelompok terakhir, maka permainan menjadi cerdas

cermat dengan 10 soal yang diberikan oleh guru. Kelompok tertinggi skornya menjadi pemenang pada games ini.

4. *Games Meja Tournament*

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai chalennger 1, terbesar ketiga sebagai chalenger 2, terbesar keempat sebagai chalenger 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai reader2. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Chalenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut chalenger 1 jawaban reader 1 salah. Chalenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan chalenger 1 menurut chalenger 2 salah. Chalenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, chalenger 1, chalenger 2 menurut chalenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi chalenger 1 sekarang menjadi reader1, chalenger 2 menjadi chalenger 1, chalenger3 menjadi chalenger 2, reader 2 menjadi chalenger 3

dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Games Monopoli Akuntansi

Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh proses pembelajaran *Team Games Tournament* berdasarkan data yang telah terkumpul. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai eksperimen yang telah dilakukan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan eksperimen yang telah dilakukan.

D. Populasi dan Sampling

Menurut Sugiyono, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁴⁴

⁴⁴ *Ibid*, h.90

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa jurusan akuntansi SMKN 1 Kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 288 siswa dan terbagi atas 3 tingkatan. Populasi terjangkau dari penelitian ini adalah siswa kelas X akuntansi yang berjumlah 96 siswa.

Sampel yang diambil harus memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁴⁵ Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari ketiga kelas yang ada di kelas X SMKN 1 Kota Tangerang dilakukan pengambilan secara random dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas X AK1 dan kelas X AK2.

Tabel III.2

Teknik Pengambilan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Metode
X Akuntansi I (Kelas Eksperimen)	32	<i>TGT</i>
X Akuntansi II (Kelas Kontrol)	32	Langsung

Berdasarkan tabel pengambilan sampel tersebut, dapat diketahui bahwa anggota sampel pada masing-masing kelas memiliki jumlah yang sama yaitu 32 siswa baik untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* maupun kelas kontrol.

⁴⁵ *ibid* h.91

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa data prestasi belajar akuntansi yang diambil pada nilai KD 8 mengenai laporan keuangan perusahaan jasa di raport siswa dan data motivasi belajar siswa melalui kuisioner motivasi belajar yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang memiliki motivasi tinggi dan kelompok yang memiliki motivasi rendah. Instrumen penelitian divalidasi dengan tujuan item tiap butirnya yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data penelitian. Instrumen kuisioner pengukuran motivasi tersebut kemudian akan ditindaklanjuti untuk diukur dengan menggunakan sampel uji coba. Instrumen motivasi selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas tes agar kuesioner yang diberikan kepada sampel penelitian yang didapatkan dapat terpercaya.

1. Prestasi Belajar

a. Deskripsi Konseptual

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu.

b. Deskripsi Operasional

Definisi operasional prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari kegiatan belajar mengajar berupa nilai

akhir yang diperoleh oleh siswa. Adapun pencapaian hasil belajar yang diukur yaitu mencakup bidang kognitif, yaitu meliputi: aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), aspek penerapan (C3), aspek analisis (C4), aspek evaluasi (C5), dan aspek penciptaan (C6). Hasil belajar afektif diperoleh dari hasil pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran. Sikap yang diamati meliputi: bekerjasama, saling menghargai, jujur, dan bertanggungjawab. Sedangkan hasil belajar psikomotor diperoleh dari hasil pengamatan pada siswa selama proses pembelajaran.

c. Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar

Tes adalah rangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁶

Menurut Norman dalam Djaali, tes merupakan salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif, sistematis, dan obyektif yang hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dalam proses pengajaran yang dilakukan guru.⁴⁷

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil nilai rapot pada kompetensi dasar “laporan keuangan perusahaan jasa”.

⁴⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.185

⁴⁷ Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2008),

Tabel III.3
Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Prestasi Belajar	Nilai Rapot Siswa pada KD 8 “Laporan Keuangan”

2. Motivasi

a. Deskripsi Konseptual

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat membangkitkan siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

b. Deskripsi Operasional

Motivasi belajar dapat diukur dengan kuesioner motivasi siswa dalam belajar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

c. Kisi-kisi Instrumen Motivasi

Kisi-kisi yang disajikan pada bagian ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen motivasi yang disajikan pada tabel di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner motivasi yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar:

Tabel III.3
Kisi-kisi Instrumen (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Sub Indikator
1	Instrinsik	1. Hasrat dan keinginan berhasil 2. Dorongan kebutuhan belajar 3. Harapan akan cita-cita
2	Ekstrinsik	1. Adanya penghargaan 2. Lingkungan belajar yang kondusif 3. Kegiatan belajar yang menarik

Untuk mengisi instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari variabel motivasi. Untuk mengolah setiap variabel dalam analisis data yang diperoleh menggunakan model skala likert dalam instrumen penelitian yang telah disediakan alternatif jawaban yang sesuai serta diberi nilai 1 sampai dengan 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.4
Skala Penilaian untuk Kuesioner Motivasi

No	Alternatif Jawaban	Bobot Skor	
		+	-
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa tiap-tiap instrumen memiliki bobot yang berbeda, baik pada alternatif jawaban maupun pada pertanyaan positif dan negatif. Pada pertanyaan positif, sangat tidak setuju diberi point 1 dan untuk sangat setuju diberi point 5 dan sebaliknya. Setelah masing-masing skor siswa dijumlahkan seluruh bobot kemudian disortir dari yang tertinggi ke terendah, 16 siswa teratas diartikan memiliki motivasi tinggi dan urutan 17 sampai 32 dikategorikan memiliki motivasi rendah.

d. Validasi Instrumen

Proses pengembangan instrumen motivasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen berbentuk kuesioner berskala likert sebanyak 40 butir pernyataan, yang mengacu pada indikator-indikator seperti terlihat pada tabel III.3.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas dengan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen. Teknik yang digunakan adalah teknik korelasi product moment dalam buku Sugiyono, rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:⁴⁸

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i) (\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 228

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y (dua variabel yang dikorelasikan)

n = jumlah subyek

$n\sum x_i y_i$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$ = jumlah total skor x

$\sum y$ = jumlah total skor y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat x

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat y

Kriteria minimum butir pernyataan yang diterima adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid atau drop. Butir pernyataan yang tidak valid maka tidak bisa untuk digunakan. Butir pernyataan yang sudah valid kemudian dihitung kembali reliabilitasnya untuk mengetahui apakah butir tersebut reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus Alpha yaitu:⁴⁹

$$r_{ii} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{ii} : koefisien reliabilitas tes

n : banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 : bilangan konstan

⁴⁹ Tukiran, Hidayati, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 135

Σsi^2 : jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

St : varian total Butir pernyataan dikatakan reliabel apabila $rii > 0,6$ dan dikatakan tidak reliabel apabila $rii < 0,6$.

Dari perhitungan ini akan didapatkan instrumen final untuk mengukur motivasi belajar siswa. Kemudian hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa dihitung jumlah dan diurutkan berdasarkan jumlah tertinggi sampai terendah, lalu dibagi dua kelompok menjadi siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah.

Berdasarkan instrumen uji coba yang diberikan telah dihitung validitas tiap-tiap butir instrumen. Tujuan dilakukannya uji validitas yaitu untuk mengetahui berapa butir instrumen yang valid dan dapat dikatakan valid apabila butir instrumen tersebut dapat mempresentasikan atau mengukur variabel penelitian. Hasilnya dari uji validitas yang telah dilakukan yaitu 40 butir instrumen terdapat 9 butir instrumen yang tidak valid atau drop, kemudian butir instrumen tersebut dibuang atau tidak dipakai untuk instrumen baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Kemudian dilakukan uji reliabilitas, yang hasilnya dapat dikatakan keseluruhan jumlah butir instrumen yang valid adalah reliabel. Dengan nilai Alpha 0,93, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai rtabel pada taraf signifikan 5% dan diperoleh angka rtabel dengan nilai $N = 31$ sebesar 0,355. Kesimpulannya adalah nilai $\text{Alpha } 0,93 \geq 0,355$

artinya seluruh butir instrumen dapat dinyatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

a. Deskripsi Konseptual

Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda yang menyenangkan, sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menarik.

b. Deskripsi Operasional

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat diukur dengan memberikan materi dengan menggunakan model yang berupa permainan yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan motivasi pada diri siswa untuk ikut berpartisipasi didalamnya sehingga prestasi siswa meningkat.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Setiap pertemuan pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini peneliti buat berbeda, yaitu dengan memvariasikan games yang akan diberikan kepada siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel setiap pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan pertama

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	- Masing-masing kelompok mendapatkan soal berbentuk teka-teki silang. - Setiap kelompok mengisi teka-teki silang dengan durasi waktu yang telah ditentukan yaitu 15 menit. - Mengoreksi jawaban dengan cara ditukar dengan jawaban kelompok lain.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan kedua

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca identifikasi laporan keuangan perusahaan jasa khususnya laporan laba rugi - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	- Anggota kelompok menghitung dari 1 sampai 6. - Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas sesuai dengan nomor yang telah disebutkan yang dimulai dari nomor pertama. - Guru mendikte soal yang jawabannya berada di tumpukan kertas-kertas kecil lalu perwakilan kelompok mencari jawaban dari soal tersebut.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan ketiga

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa khususnya neraca. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	Games “The Best Group” Masing-masing kelompok mempersiapkan kertas kosong dan spidol. Guru membacakan soal, lalu siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang lambat dan salah menjawab maka dikeluarkan dari permainan. Pada saat tersisa dua kelompok terakhir, maka permainan menjadi cerdas cermat dengan 10 soal yang diberikan oleh guru. Kelompok tertinggi skornya menjadi pemenang pada games ini.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan.

	- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.
--	---

Pertemuan keempat

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament.</i>	Games Meja Tournament Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai chalennger 1, terbesar ketiga sebagai challenger 2, terbesar keempat sebagai challenger. Jika dapat menjawab maka mendapat point 20, game berakhir saat kartu soal habis.

Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.
--	---

Pertemuan kelima

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
<i>Games Tournament</i> .	Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini

	yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi menjadi pemenang pada games ini.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan keenam

Langkah – langkah model <i>TGT</i>	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	Pemusatan Perhatian : - Mengucapkan Salam - Menyampaikan tujuan belajar Guru menayangkan gambaran terkait pengetahuan umum tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
Penyampaian Materi	- Guru membimbing siswa untuk membaca pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. - Guru membimbing siswa untuk memahami materi yang telah disajikan.
Diskusi Kelompok	Guru meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.

<i>Games Tournament.</i>	Bermain Monopoli pada umumnya namun, ketika berhenti di petak red card, green card dan bonus maka siswa diharuskan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, ketika tidak bisa menjawab maka peserta diharuskan untuk masuk penjara. Pemenang pada games ini yaitu dengan pemilik kekayaan tertinggi.
Penghargaan Kelompok dan Evaluasi.	- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan juara pada <i>Games Tournament</i>. - Guru bersama siswa membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran untuk mengingatkan lagi pelajaran yang telah diberikan. - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. - Menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.

Tabel per pertemuan diatas untuk menjelaskan bahwa setiap pertemuan memiliki aktivitas yang berbeda-beda termasuk games yang akan diberikan kepada siswa. Pemenang games selalu berbeda karena setiap per pertemuan selalu diumumkan pemenangnya. Hadiah pemenang diberikan perkelompok yang memenangkan games. Tidak lupa pula evaluasi yang selalu dilakukan untuk memperbaiki pada games-games berikutnya.

F. Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Kedua uji ini dilakukan sebagai syarat dari analisis data. Apabila data yang diperoleh terdistribusi normal homogen,

selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis varian dua jalur (Anava dua jalur).

Teknik analisis hipotesis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis varian dua jalur (Anava dua jalur) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan treatment yang menggunakan model pembelajaran TGT dan langsung terhadap prestasi belajar siswa baik yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan proporsi subjek, objek, kejadian, dan lain- lain. Pengujiannya menggunakan rumus Chi kuadrat. Rumus yang dipakai adalah:⁵⁰

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

F_o : Frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

⁵⁰ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 107.

Kriteria pengujian ditolak jika X^2 hitung $> X^2$ tabel. X^2 tabel dicari menggunakan distribusi X^2 dengan derajat kebebasan $dk = k - 1$ dan taraf signifikan 5%. Harapan sampel dalam penelitian ini adalah data yang diuji normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui varians yang dimiliki sama atau tidak. Yaitu yang menyelidiki kesamaan dua varians. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan rumus varians untuk sampel adalah :

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

Kelas dikatakan homogen jika hitung tabel $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan $\alpha = 5\%$.

$$v_1 = n_1 - 1 = dk \text{ pembilang}$$

$$v_2 = n_2 - 1 = dk \text{ penyebut}^{51}$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah tahap akhir yang dilakukan setelah uji persyaratan analisis data, yaitu setelah diketahui data sampel berdistribusi normal dan homogen. Dalam pengujian perbedaan rata-rata dengan variable yang lebih dari 2, maka digunakan ANAVA. Adapun tabel berikut rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

⁵¹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 57.

Tabel III.4
Uji Hipotesis Anava

Sumber Keragaman (SK)	Jumlah Kuadrat (JK)	Derajat Bebas (db)	Kuadrat Tengah (KT)	F hitung
Kolom (K)	$JKK = \sum_{j=1}^k \frac{T_{.j}^2}{r} - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKK = k-1	KTK = JKK / db JKK	F hitung = KTK / KTG
Baris (B)	$JKB = \sum_{i=1}^r \frac{T_i^2}{k} - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKB = r-1	KTB = JKB / db JKB	F hitung = KTB / KTG
Galat (G)	JKG = JKT - JKK - JKB	db JKG = (k-1)(r-1)	KTG = JKG / db JKG	
Total (T)	$JKT = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^k x_{ij}^2 - \frac{T_{..}^2}{rk}$	db JKT = rk-1		

Hipotesis dalam ANAVA dua arah terdiri dari:

- a) Berkaitan dengan pengaruh faktor pertama (A) atau efek baris

$$H_0 : \mu_{A1} = \mu_{A2}$$

$$H_1 : \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

- b) Berkaitan dengan pengaruh faktor kedua (B) atau efek kolom

$$H_0 : \mu_{B1} = \mu_{B2} = \mu_{B3}$$

H₁ : paling sedikit salah satu μ tidak sama

- c) Interaksi antara faktor pertama dengan faktor kedua (A X B)

H₀ : efek faktor yang satu tergantung pada faktor yang lainnya.

H₁ : efek faktor yang satu tidak tergantung pada faktor yang lainnya.

Pada anava dua arah ini, selain variabel diuji perbedaan rata-ratanya, juga terdapat variabel lain yang menjadi kontrol terhadap perbedaan variabel bebas. Seperti halnya pada penelitian ini yaitu menguji model pembelajaran TGT dan langsung, maka setiap model melibatkan variabel kontrol yaitu motivasi belajar.

Dari tabel anava yang telah dibuat, maka dapat diambil hipotesis penelitian apakah memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar ataukah tidak dengan cara membandingkan f pada tabel dan juga f yang telah dihitung ataupun hasil perhitungan.